

Dreamcast™



Dreamcast.

SKIES OF ARCADIA™



OVERWORKS

SEGA

Merci d'avoir choisi le jeu SKIES of ARCADIA.
Ce logiciel est destiné exclusivement à la console de jeu Dreamcast.
Veuillez lire ce manuel d'instructions attentivement avant de commencer à jouer à
SKIES of ARCADIA.

SKIES of ARCADIA™

SOMMAIRE

AVANT TOUTE CHOSE	48
LES COMMANDES PRINCIPALES	48
COMMENCER UNE PARTIE	51
LA STRUCTURE DU JEU ET LA SAUVEGARDE	52
LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)	54
LES VILLAGES ET LES DONJONS	56
LES MODES DE COMBAT	60
LE MENU DE STATUT	70
PAGE D'ACCUEIL	76

Pour de plus amples informations sur le jeu, sélectionnez Page d'Accueil sur l'écran principal, afin d'accéder au site officiel de Skies of Arcadia.

SKIES of ARCADIA est un jeu compatible avec le Visual Memory (VM, vendu séparément). Les icônes ci-dessous indiquent le nombre de blocs mémoire nécessaires pour effectuer une sauvegarde. Ne retirez jamais le VM ou la manette lors de la sauvegarde ou du chargement d'une partie.



SAVE GAME FILE

27

BLOCKS USED

Données du jeu SKIES of ARCADIA

27 blocs par fichier

[ARCADIA_E000 (numéro)]



VM MINI-GAMES

83

BLOCKS USED

Fichier VM exécutable (p.75)

83 blocs par fichier

[ARCADIA_E_VM]

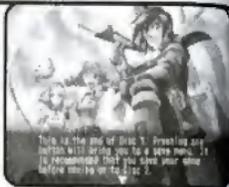


AVANT TOUTE CHOSE...

Les données du jeu sont réparties sur deux disques. Lorsque vous jouez pour la première fois, insérez le Disque 1 pour commencer une partie. Une fois que vous avez entamé le Disque 2, vous pouvez directement commencer à partir de ce disque.

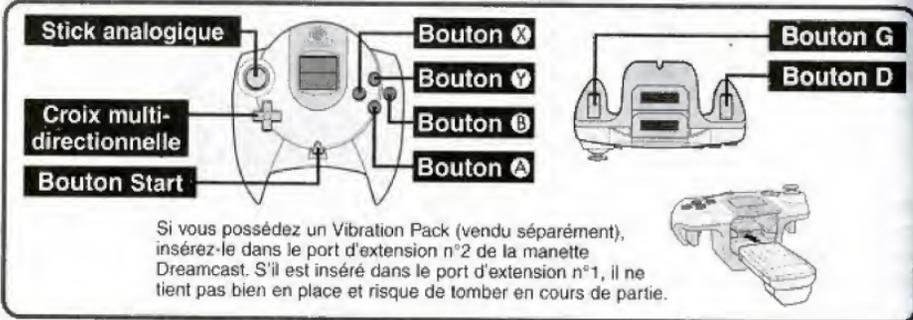
COMMENT CHANGER DE DISQUE

L'écran de droite s'affiche lorsque vous devez changer de disque en cours de partie. Appuyez sur le Bouton **A** pour accéder à l'écran de sauvegarde, puis enregistrez vos données. Reportez-vous à la page 53 de ce manuel pour de plus amples informations concernant les sauvegardes. Appuyez ensuite sur le Bouton **B**. Un message vous indiquant que vous devez changer de disque s'affiche alors. Pour cela, suivez les instructions à l'écran. Après une vérification du fichier de sauvegarde, les données du Disque 2 sont chargées.



LES COMMANDES PRINCIPALES

SKIES of ARCADIA est un jeu conçu pour un seul joueur. Connectez votre manette Dreamcast au port de commande A de votre console Dreamcast.



Si vous possédez un Vibration Pack (vendu séparément), insérez-le dans le port d'extension n°2 de la manette Dreamcast. S'il est inséré dans le port d'extension n°1, il ne tient pas bien en place et risque de tomber en cours de partie.

- Ne touchez jamais ni au stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela risque de perturber la procédure d'initialisation de la manette et d'entraîner des dysfonctionnements.
- Nous ne garantissons pas le bon fonctionnement de périphériques autres que la manette Dreamcast.

LES COMMANDES DANS LES VILLAGES ET LES DONJONS (P.10)

Croix multi/Stick analogique	Déplacer le personnage / Passer en vue subjective
Bouton A	Examiner des objets / Parler aux gens / Confirmer un choix / Faire défiler le texte
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher / Quitter le menu de Statut
Bouton Y	Changer de vue (normale / subjective, pas toujours disponible)
Boutons analogiques G/D	Effectuer une rotation de la caméra en vue normale
Bouton Start	Afficher / Masquer la mini carte

LES COMMANDES PENDANT LES COMBATS CLASSIQUES (P.61)

Croix multidirectionnelle / Stick analogique	Sélection d'une commande : sélectionner une commande / Déplacer le curseur / Sélection d'un ami / ennemi : ◀▶ ... Déplacer le curseur avec ↑↓ ... Sélectionner un ami ou un ennemi
Bouton A	Confirmer
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher l'écran de Statut des membres de l'équipe / Afficher la description des objets et de la magie
Bouton Y	Changer la couleur d'une arme (p.63)
Boutons analogiques G/D	Déplacer la caméra
Bouton Start	Annuler l'animation de l'Attaque Spéciale du personnage (uniquement si vous appuyez sur ce bouton pendant les premières secondes.)

- Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran principal, appuyez simultanément sur les Boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et Start à tout moment de la partie.

LES COMMANDES PENDANT LES COMBATS NAVALS (P.66)

Croix multi/Stick analogique	Sélectionner une commande / Déplacer le curseur
Bouton A	Confirmer un choix
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher la description des objets et de la magie

* Les boutons **Y** et Start, les boutons analogiques D/G ne sont pas utilisés.

LES COMMANDES DANS LES CIEUX (P.54)

Croix multidirectionnelle	Changer l'angle de vue de la caméra
Stick analogique	Déplacer le navire du joueur
Button A	Examiner des objets / Communiquer avec les autres bateaux/ Entrer dans des villages ou des donjons / Confirmer un choix / Faire défiler le texte
Bouton B	Annuler
Bouton X	Afficher / Quitter le menu de Statut
Bouton analogique L	Descendre
Bouton analogique R	Monter
Bouton Start	Afficher la carte / Se déplacer dans le navire / Sauvegarder

* Le bouton **Y** n'est pas utilisé.



COMMENCER UNE PARTIE

LE DEBUT DU JEU

Lorsque vous allumez la console, le jeu se lance et une scène cinématique apparaît alors à l'écran. Une fois l'introduction finie, vous accédez à l'écran principal. Appuyez sur le Bouton Start pour afficher le menu principal. Sélectionnez une option du menu à l'aide de **▲▼** du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer votre choix.

NOUVEAU JEU

Commencer une nouvelle partie.

CONTINUER

Sélectionnez cette option si vous avez inséré un VM contenant des sauvegardes du jeu dans votre manette Dreamcast, connectée au port de commande A de votre console Dreamcast.



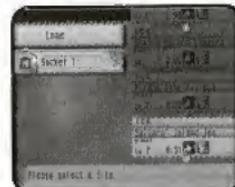
SELECTIONNER UN VISUAL MEMORY (PORT D'EXTENSION)

Lorsque vous sélectionnez "CONTINUER", l'écran de chargement s'affiche. Utilisez **▲▼** pour sélectionner le port d'extension n°1 ou n°2, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer votre choix. (Remarque : si aucun VM n'est inséré dans l'un des deux ports d'extension, vous ne pouvez en sélectionner aucun).



SELECTIONNER UN FICHER A CHARGER

Utilisez ensuite **▲▼** pour sélectionner le fichier de la partie que vous souhaitez continuer, puis appuyez sur le Bouton **A**. Puis confirmez votre choix en utilisant **▲▼** pour choisir Oui ou Non et en appuyant sur le Bouton **A**.



PAGE D'ACCUEIL

Accédez au site officiel de SKIES of ARCADIA. Reportez-vous à la page 76 de ce manuel pour de plus amples informations.



STRUCTURE DU JEU ET SAUVEGARDE

L'univers du jeu SKIES of ARCADIA est principalement constitué des cieux et d'îles flottantes. Vyse, le personnage principal, se déplace dans les airs grâce à son bateau volant, explore les villages et les donjons à pied, et prend part à différents combats. Voici comment se déroule le jeu.

RELATIONS ENTRE CHAQUE MODE

LES VILLAGES ET LES DONJONS

Dans les villages, les bâtiments et les donjons, Vyse se déplace à pied, afin d'explorer les lieux et de parler aux autres personnages (p.56).

LES CIEUX

Vyse parcourt les cieux à bord de son navire volant. Les zones qu'il peut explorer s'étendent en fonction de la taille et des performances de son navire (p.54).

LES MODES DE COMBAT

Si Vyse rencontre des ennemis lorsqu'il explore des donjons ou les cieux à bord de son navire, un affrontement s'ensuit. Il existe deux sortes de combats : les combats classiques et les combats navals (p.60).

DE LA TERRE AU CIEL...

DU CIEL AUX VILLAGES / DONJONS

Approchez-vous de l'île ou du bâtiment avec votre bateau, et appuyez sur le Bouton **A**. Si c'est une île sur laquelle vous pouvez atterrir, vous êtes alors transféré sur la terre ferme.

DES VILLAGES / DONJONS AU CIEL

Pour passer de la terre ferme aux cieux, approchez-vous du bateau à bord duquel vous voulez embarquer, et appuyez sur le Bouton **A**. Un message vous demande de confirmer si vous souhaitez monter à bord ou non. Utilisez **↑↓** pour faire votre choix, puis appuyez sur le Bouton **A**.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque les personnages n'ont plus de points de vie (PV) ou lorsque les points de vie du navire atteignent zéro. Vous revenez alors à l'écran principal. Toutefois vous pouvez choisir de continuer ou non la partie lors des combats contre les boss. Utilisez **↑↓** pour sélectionner "Je n'abandonne jamais !" ou "J'abandonne.", puis appuyez sur le Bouton **A**.

STRUCTURE DU JEU ET SAUVEGARDE

SAUVEGARDER

Dans les villages / donjons et les donjons destinés à votre navire, vous ne pouvez enregistrer vos données qu'aux points de sauvegarde. Approchez-vous du point de sauvegarde et appuyez sur le Bouton **A** pour afficher l'écran de sauvegarde. Lorsque vous voyagez dans les cieux, vous pouvez sauvegarder à tout moment. Appuyez alors sur le Bouton Start pour ouvrir le menu et sélectionnez "SAUVEGARDER" pour afficher l'écran de sauvegarde.



A bord du navire



Point de sauvegarde spécial dans le ciel



Point de sauvegarde dans un village / donjon

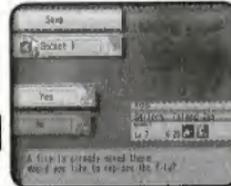
SÉLECTIONNER UN VISUAL MEMORY (PORT D'EXTENSION)

Sélectionnez le Visual Memory sur lequel vous souhaitez sauvegarder votre partie. Utilisez **↑↓** pour choisir entre "Port 1" et "Port 2" puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Si aucun Visual Memory n'est inséré dans l'un des deux ports, vous ne pouvez pas sélectionner de VM.



SÉLECTIONNER UN FICHER DE SAUVEGARDE

Utilisez **↑↓** pour sélectionner le fichier de jeu que vous souhaitez sauvegarder et appuyez sur le Bouton **A**. Vous devez ensuite choisir de sauvegarder ce fichier ou de l'écraser, si des données y sont déjà sauvegardées (les anciennes données seront effacées et remplacées par les nouvelles, si vous choisissez d'écraser le fichier). Utilisez **↑↓** pour sélectionner OUI ou NON et appuyez sur le Bouton **A**. Si vous ne disposez pas de blocs de mémoire libres suffisants, vous ne pouvez pas sauvegarder.



S'IL N'Y A AUCUN FICHER DE SAUVEGARDE SUR LE VISUAL MEMORY

Lorsqu'il n'y a aucun fichier de sauvegarde du jeu SKIES of ARCADIA sur le Visual Memory sélectionné, le jeu en crée un automatiquement. Il vous est alors demandé si vous souhaitez afficher l'icône de SKIES of ARCADIA sur votre VM. Utilisez **↑↓** pour sélectionner OUI / NON et appuyez sur le Bouton **A**. Pour sauvegarder les données de l'icône, vous devez disposer de 2 blocs de mémoire libres.



LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)

C'est à bord d'un navire volant que vous explorez et voyagez dans le monde de SKIES of ARCADIA. Votre premier navire ne vous permet pas de vous rendre dans toutes les régions disponibles. Cependant, en fonction de la taille de votre navire et grâce à quelques améliorations, vous pouvez atteindre de nouvelles zones de jeu. Utilisez le stick analogique pour diriger votre vaisseau, la croix multidirectionnelle pour changer l'angle de vue de la caméra, le bouton analogique G pour faire descendre votre vaisseau et le bouton analogique D pour le faire monter. Appuyez sur le Bouton Start pour afficher le menu, sur le Bouton A pour atterrir sur une île (entrer dans un village) et sur le Bouton X pour afficher le menu de Statut.

L'ECRAN DE JEU



1 **NOM DE L'ILE / DU VILLAGE / DU BATIMENT**

Affiche le nom d'une île, d'un village ou d'un bâtiment que vous avez déjà exploré, lorsque vous vous en approchez. Appuyez sur le Bouton A pour atterrir à cet endroit.

2 **ALTIMETRE**

Affiche l'altitude à laquelle vous volez.

3 **BOUSSOLE**

Affiche la direction dans laquelle vous volez.

L'ECRAN DE MENU

À bord du bateau, appuyez sur le Bouton Start pour afficher l'écran du menu. Utilisez \uparrow \downarrow pour sélectionner une option, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix.

CARTE

La carte vous permet de vérifier votre position, ainsi que la direction dans laquelle vous volez. La carte n'indique que les régions que vous avez déjà explorées. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, le monde tout entier vous est révélé.

NAVIRE

Votre position actuelle sur la carte. La direction dans laquelle le vaisseau est orienté est indiquée par une lumière clignotante.

VILLAGES ET BATIMENTS

Les îles (villages) et les bâtiments que vous avez déjà visités sont indiqués en rouge.

ALTIMETRE

Indique l'altitude à laquelle vous volez.

BOUSSOLE

Indique la direction dans laquelle vous volez.

NOM DE L'ILE (DU VILLAGE)

Indique le nom de l'île (du village) et de l'endroit situé au centre de la loupe.

LOUPE

Utilisez \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow pour déplacer la loupe et localiser les lieux déjà explorés.

LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)

LE PONT

Vous pouvez vous déplacer sur le navire et vous adresser à votre équipage (cette option n'est pas disponible à bord de tous les vaisseaux). Votre conversation peut vous fournir des indices importants, soyez donc très attentif. Les déplacements et les conversations se déroulent de la même manière que dans "Les villages et les donjons" (p.56). Appuyez sur le Bouton X pour afficher l'écran de Statut. Pour revenir aux cieux, il vous suffit d'examiner la barre sur le pont. Il vous est alors demandé si vous souhaitez partir ou non.

SAUVEGARDER

Vous avez la possibilité de sauvegarder votre progression dans le jeu. Consultez la section "Sauvegarder" (p.53) de ce manuel. N'oubliez pas que dans certaines régions, vous ne pouvez sauvegarder que si vous trouvez un point de sauvegarde.

LES RENCONTRES

Les navires des Pirates de l'Air ne sont pas les seuls que vous croisez dans les cieux. Lorsque vous rencontrez un navire de commerce ou privé, approchez-vous et appuyez sur le Bouton A pour engager la conversation. Lorsque vous rencontrez des navires appartenant à l'Armada Impériale ou à des pirates ennemis, le combat commence. Une icône d'alerte "!!" s'affiche sur la boussole lorsqu'un navire ennemi est proche. Reportez-vous à la section concernant les combats en page 60 pour de plus amples informations.



LES DECOUVERTES

Au cours de cette longue aventure, Vyse et ses amis se rendent dans différents endroits du monde. Ceux-ci incluent les îles et les régions des cieux restées inexplorées jusqu'à maintenant. Il se peut que vous découvriez des ruines légendaires ou de nouvelles espèces de créatures. Rendez-vous dans de nouvelles régions en bateau et examinez les environs. Lorsque vous faites une Découverte, celle-ci s'affiche à l'écran. Les noms de Vyse et de ses amis resteront ainsi gravés dans l'Histoire.

FAIRE UNE DECOUVERTE

Lorsque vous êtes sur le point de faire une Découverte, l'aiguille de la boussole se met à tourner dans tous les sens. Appuyez sur le Bouton A pour afficher cette Découverte.



VENDRE DES INFORMATIONS SUR LES DECOUVERTES A LA CONFRERIE

Lorsque vous faites une Découverte ou que vous avez besoin d'informations sur une Découverte éventuelle, allez à la Confrérie des Marins dans les villages pour y vendre ou acheter des informations. Vyse et ses amis ne sont pas seuls à faire des Découvertes, et si un autre explorateur vend des informations avant vous, votre information perd de sa valeur. Reportez-vous à la page 58 pour de plus amples informations sur la Confrérie des Marins.



CONSULTER DES DECOUVERTES DANS VOTRE JOURNAL

Si vous faites une Découverte, celle-ci s'ajoute à votre liste de Découvertes dans le menu de Statut. Vous pouvez consulter cette liste lorsque vous avez la possibilité d'ouvrir votre Journal. Reportez-vous à la page 74 pour de plus amples informations sur le contenu du Journal.



LES VILLAGES ET LES DONJONS



Promenez-vous dans le village pour recueillir des informations, acheter des objets, ou explorer un donjon. Déplacez Vyse à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour déplacer la caméra, et sur le Bouton **A** pour parler aux gens ou examiner ce qu'il se trouve en face de Vyse. Appuyez également sur le Bouton **X** pour afficher le menu de Statut et sur le Bouton Start pour afficher ou masquer la mini carte.

La mini carte

Un **A** indique votre position actuelle et la direction dans laquelle vous vous déplacez sur la carte.

GRIMPER / DESCENDRE D'UNE ECHELLE OU D'UN MAT

Lorsque vous êtes à proximité d'une échelle ou d'un mât, appuyez sur le Bouton **A** pour vous y accrocher. Utilisez ensuite **↑**/**↓** pour monter ou descendre. Vyse lâche automatiquement prise lorsque vous atteignez l'une des deux extrémités de l'échelle ou du mât.

EXAMINER

Lorsque vous êtes face à une étagère ou à un panneau, appuyez sur le Bouton **A** pour l'examiner.

PARLER AUX PERSONNAGES

Lorsque vous êtes en face d'un personnage auquel vous pouvez parler, appuyez sur le Bouton **A** pour engager la conversation. Dans certains cas, les personnages auxquels vous vous adressez peuvent se joindre à vous et devenir un membre de votre équipage. Il arrive également que vous deviez leur répondre.

RECUPERER DES OBJETS

Lorsque vous vous trouvez face à un coffre, appuyez sur le Bouton **A** pour l'ouvrir et récupérer ce qu'il contient. Cependant, si la valeur de cet objet dépasse la valeur maximale de ce que vous pouvez transporter (99), vous ne pouvez pas vous en emparer.

SE REPOSER

Vous pouvez vous reposer dans une auberge, et sauvegarder votre partie au point de sauvegarde qui s'y trouve. Pour vous reposer, adressez-vous à l'aubergiste en appuyant sur le Bouton **A**. Utilisez **↑**/**↓** pour choisir entre "Vous passerez la nuit / Vous partirez" et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Les HP et MP des personnages, ainsi que les HP du navire, sont entièrement régénérés lorsque vous vous reposez.



ACHETER ET VENDRE

Entrez dans les commerces des villages pour acheter ou vendre des armes et des objets. Adressez-vous au marchand en appuyant sur le Bouton **A**. Utilisez **↑**/**↓** pour choisir une option du menu et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

ACHETER ET VENDRE DES ARMES, DES OBJETS, DU MATERIEL NAVAL

Vous pouvez vendre ou acheter des objets et du matériel naval... Utilisez **↑**/**↓** pour choisir entre "ACHETER/VENDRE/PARTIR" et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

SELECTIONNER UN OBJET

Utilisez **↑**/**↓** pour sélectionner l'objet que vous désirez vendre ou acheter, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Si tous les objets disponibles ne s'affichent pas à l'écran, utilisez **←**/**→** pour en faire défiler la liste. Pour chaque objet s'affichent les personnages qui peuvent l'utiliser ainsi que les paramètres liés à la possession de cet objet (les valeurs positives s'affichent en vert, tandis que les valeurs négatives s'affichent en rouge). Appuyez sur le Bouton **X** pour passer de la valeur comparative, à la valeur absolue). Utilisez ces données pour faire des achats judicieux.

CHOISIR UNE QUANTITE

Sélectionnez le nombre d'objets que vous désirez vendre ou acheter. Utilisez **↑**/**↓** pour augmenter ou baisser la quantité d'une unité, **←**/**→** pour l'augmenter ou la baisser de 10 unités. Appuyez ensuite sur le Bouton **A** pour confirmer ou sur le Bouton **B** pour retourner à l'écran précédent.

S'EQUIPER D'UN OBJET

Dès que vous avez effectué votre transaction, vous pouvez vous équiper des armes, des armures, des accessoires, ou du matériel naval. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez équiper en vous référant aux paramètres. Les objets dont le personnage était équipé auparavant ne sont pas perdus lors de cette opération.

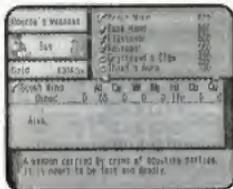
PARLER DE TOUT ET DE RIEN

Vous pouvez parler au marchand.

- Lorsque vous lui parlez, il peut vous fournir des informations et vous donner des objets qui ne figurent pas sur la liste normale.

PARTIR

Vous sortez du magasin.



LA CONFRERIE DES MARINS

Des Confréries des Marins sont situées dans plusieurs villages disséminés dans le monde. Vous pouvez y acheter et y vendre des informations sur les Découvertes. Pour cela, adressez-vous au Maître de confrérie en appuyant sur le Bouton **A**. Utilisez **↑↓** pour choisir entre "Vous vendrez et achèterez des informations sur les Découvertes / Vous discuterez / Vous partirez" et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.

VENDRE DES INFORMATIONS

Utilisez **↑↓←→** pour sélectionner une information que vous désirez vendre, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. S'il y a plus d'informations que celles qui s'affichent à l'écran, utilisez **←→** pour faire défiler la liste. Si vous avez fait la Découverte très tard, ou avez perdu énormément de temps avant de vendre l'information, cette dernière perd de sa valeur.

ACHETER DES INFORMATIONS

Vous pouvez acheter des informations sur les éventuelles découvertes à venir. Utilisez **↑↓←→** pour sélectionner l'information que vous souhaitez acheter, et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. S'il y a plus d'informations que celles qui s'affichent à l'écran, utilisez **←→** pour faire défiler la liste. Les informations détaillées coûtent cher, tandis que les simples rumeurs coûtent peu d'argent.

PARLER DE TOUT ET DE RIEN

Vous pouvez demander au Maître de confrérie de vous parler de la Confrérie des Marins.

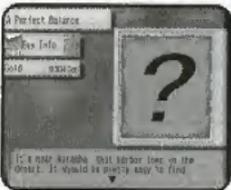
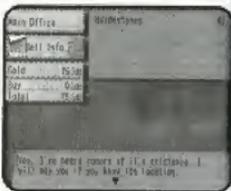
PARTIR

Vous sortez de la Guilde des Marins.

LES CHAMS ET LA CROISSANCE DE CUPIL

Cupil, l'ami de Fina, est une mystérieuse créature qui évolue en mangeant de la nourriture spéciale (objet) appelée "Cham". Lorsque Cupil évolue, il prend différentes formes. Cupil vous prévient quand vous vous approchez d'un Cham. Appuyez sur le Bouton **A** lorsque Cupil réagit à un Cham, afin d'examiner les lieux. La réaction de Cupil vous est indiquée de la manière suivante :

- Si le son est activé sur le VM, il se met à sonner.
- L'image de Cupil sur l'écran du VM se modifie.
- Si le Vibration Pack est connecté à la manette et que la fonction de vibration est activée, il se met à vibrer.



CHAMS

LE TAUX DE FIER-A-BRAS

Le taux de Fier-à-bras de Vyse change selon les événements, et les réponses que vous donnez pendant les conversations. Si vous prenez les bonnes décisions et vous montrez brave, le taux augmente et l'attitude des gens à l'égard de Vyse s'en trouve modifiée. Les gens auront confiance en vous et vous aurez moins de difficulté à traiter avec eux, si votre taux de Fier-à-bras est élevé. Un carillon sonne pour vous prévenir d'un changement dans le taux de Fier-à-bras, et vous indique s'il a augmenté ou diminué. Pour vous faire une idée de votre taux de Fier-à-bras, allez sur l'écran de Statut du personnage dans le menu de Statut (p. 71) et voyez quel titre a obtenu Vyse.



LES SYSTEMES DE LA BASE ET DE L'EQUIPAGE

A un certain moment de l'histoire, Vyse obtient son propre navire. Il peut alors recruter des membres d'équipage, différents des membres de l'équipe, tels que Aika et Fina, et les faire monter à bord. Il crée également sa propre base, identique à l'île des Pirates de Dyne.

LE SYSTEME DE LA BASE

Lorsque vous avez un Maçon, vous pouvez investir de l'argent afin qu'il améliore la base. C'est ce qu'on appelle le système de la base. Vous pouvez modifier non seulement l'apparence de la structure, mais également ses fonctions. De plus, si vous assignez de nouveaux membres d'équipage, vous pouvez construire de nouveaux bâtiments, pour faire de votre base un endroit animé.



LE SYSTEME DE L'EQUIPAGE

Lorsque Vyse récupère son propre navire, il peut partir à la recherche de nouveaux membres d'équipage. L'amélioration du navire dépend des capacités des membres d'équipage. Par exemple, si vous avez un canonier à bord, la capacité de tir du vaisseau augmente. De plus, lorsque vous êtes au milieu d'un combat naval, vous pouvez choisir la "commande Equipage" pour assigner tel ou tel membre d'équipage à telle ou telle fonction. Les membres d'équipage potentiels sont disséminés dans le monde. Cependant, ils ne se joindront pas tous à vous facilement, et certains nécessiteront de remplir des conditions spéciales. Vyse doit se démener pour recruter ces membres d'équipage.



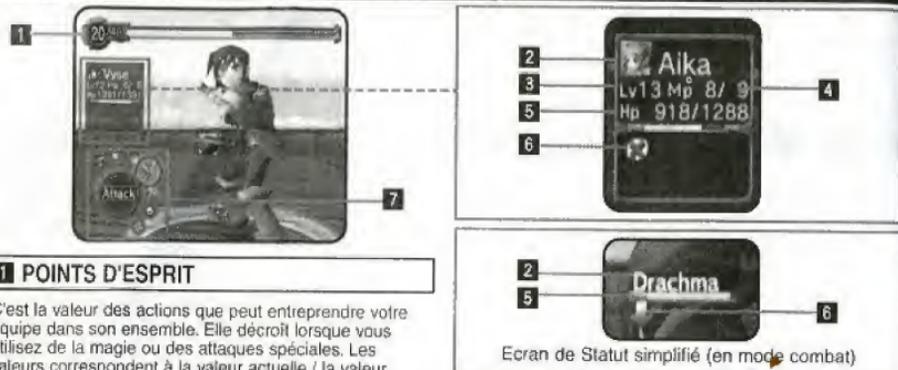


LES MODES DE COMBAT

Il existe deux modes de combat distincts. En combat classique, membres de l'équipe et ennemis s'affrontent sur le terrain. En combat naval, votre navire affronte celui de l'ennemi. Vous donnez vos ordres à chaque personnage au tour par tour. Lorsque les PV d'un personnage atteignent zéro, celui-ci ne peut plus continuer le combat, mais ses PV reviennent à une valeur de 1 après le combat (uniquement en combat classique). Si les PV de tous les personnages de votre équipe ou de votre bateau descendent à zéro, la partie s'achève (vous pouvez continuer la partie si vous affrontez un boss).

LE COMBAT CLASSIQUE

AFFICHAGE EN COMBAT CLASSIQUE



1 POINTS D'ESPRIT

C'est la valeur des actions que peut entreprendre votre équipe dans son ensemble. Elle décroît lorsque vous utilisez de la magie ou des attaques spéciales. Les valeurs correspondent à la valeur actuelle / la valeur maximale des points d'esprit. La jauge verte indique la quantité que vous pouvez dépenser pour ce tour, et la jauge rouge indique la quantité qui sera utilisée. A la fin de chaque tour, la quantité augmente selon le nombre de personnages qui peuvent prendre part à l'action. De plus, lorsque vous devez sélectionner une commande, choisissez "FOCUS" pour augmenter cette quantité. Après chaque combat, la valeur revient à la valeur initiale.

2 VISAGE ET NOM DE PERSONNAGE

La couleur qui entoure le visage du personnage indique la couleur actuelle de l'arme dont il est équipé (p.63).

3 NIVEAU

Indique le niveau de compétence actuel du personnage.

4 PM (POINTS DE MAGIE)

Indique le nombre de points de magie que vous pouvez utiliser. Les valeurs correspondent à la valeur actuelle / la valeur maximale des points de magie. Le nombre de PM décroît par tranche de 1 quand vous utilisez des points de magie.

5 PV (POINTS DE VIE)

Indique la force physique du personnage. Les valeurs correspondent à la valeur actuelle / la valeur maximale des points de vie. Lorsque cette valeur atteint zéro, le personnage n'est plus en mesure de se battre.

6 CONDITION

Si les attributs augmentent de manière temporaire ou s'il y a un changement d'état à cause du poison, etc., les icônes apparaissent à cet endroit.

7 LES COMMANDES EN COMBAT

Voir la description ci-dessous.

LES COMMANDES DE COMBAT

Au début d'un tour, vous devez donner un ordre à chaque personnage, en commençant par Vyse. Utilisez pour choisir une commande de combat, telle que l'Attaque Spéciale, la magie, etc., et appuyez sur le Bouton pour confirmer (certaines commandes ne peuvent être sélectionnées par moment, selon les conditions). Appuyez sur le Bouton pour annuler. Pour changer la couleur de l'arme dont est équipé le personnage, appuyez sur le Bouton (à chaque fois que vous appuyez, suivant la Pierre de Lune que vous possédez déjà, les couleurs défilent dans l'ordre suivant : vert>rouge>violet>bleu>jaune>argent). Appuyez sur le Bouton pour afficher le statut de l'équipe (appuyez de nouveau sur le Bouton pour fermer). Appuyez également sur le Bouton lorsque vous choisissez un objet ou un sort, pour afficher sa description (appuyez de nouveau sur le Bouton pour fermer).



FUITE

Fuir le combat (cette commande n'est pas disponible lorsque vous affrontez un boss.)

ARTICLE

Utiliser un objet.

GARDE

Se protéger des attaques de l'ennemi.

ATTAQUE

Attaquer avec l'arme dont est équipé le personnage.

ATTAQ. S

Utiliser l'Attaque Spéciale de chaque personnage.

MAGIE

Utiliser la magie.

FOCUS

Augmenter les ES.

FUITE



Permet de fuir le combat. Vous ne pouvez donner cet ordre qu'à Vyse (ou au premier personnage du tour). Remarque : vous ne pouvez fuir un combat à tous les coups. D'autre part, vous ne pouvez jamais fuir un combat contre un boss.

ARTICLE



Permet d'utiliser l'objet sélectionné. Utilisez **◀▶** pour choisir un type d'objet, puis appuyez sur le Bouton **A** ou **↓**. Utilisez ensuite **▲▼** pour choisir un objet (utilisez **◀▶** pour faire défiler la liste), et appuyez sur le Bouton **A**. Pour finir, utilisez **▲▼** pour choisir une cible sur laquelle vous souhaitez utiliser l'objet, puis appuyez sur le Bouton **A** (à moins que l'objet ne puisse toucher tous les personnages à la fois). Vous pouvez également changer d'équipement. Remarque : vous ne passez pas votre tour lorsque vous changez d'armes.

GARDE



Permet de se protéger afin de diminuer l'ampleur des dégâts subis. Le nom d'un personnage qui se protège s'affiche en rouge violacé. La garde ne dure qu'un tour.

ATTAQUE



Permet d'attaquer avec l'arme dont le personnage est équipé. Un curseur s'affiche au-dessus de l'ennemi à attaquer lorsque vous choisissez cette commande. Utilisez **▲▼** pour choisir un ennemi et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Les dégâts infligés à l'ennemi peuvent changer selon la couleur (l'attribut) de l'arme (p.63).

ATTAQUE SPECIALE



Permet d'utiliser l'Attaque Spéciale que le personnage a apprise. Sélectionnez "Attaque Spéciale," utilisez **▲▼** pour choisir l'Attaque Spéciale, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Lorsque vous sélectionnez l'Attaque Spéciale, appuyez sur le Bouton **A** pour en afficher la description. La consommation d'ES change selon l'Attaque Spéciale utilisée (p.64). Vous ne pouvez pas choisir cette commande si le personnage n'a pas encore appris d'Attaque Spéciale.

Coût en ES.

MAGIE



Permet d'utiliser la magie apprise par le personnage. Vous utilisez 1 PM à chaque utilisation. Utilisez **▲▼◀▶** pour choisir une attaque magique et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Lorsque vous choisissez une attaque magique, appuyez sur le Bouton **A** pour en afficher la description.

Coût en ES /coûte 1 PM par utilisation.

FOCUS



Permet d'augmenter le montant de ES. Le montant dépend du taux d'esprit du personnage qui utilise cette commande.

FIN DU COMBAT

Lorsque votre équipe remporte le combat, l'écran de résultat s'affiche. Le calcul et le cumul des points d'expérience, de l'or et des points d'expérience magique (selon la couleur de l'arme utilisée), s'effectuent alors. Lorsque les points d'expérience d'un personnage ou ses points d'expérience magique ont atteint un certain niveau, son niveau d'expérience / de magie augmente. Lorsque vous montez de niveau d'expérience magique, vous apprenez un nouveau sort correspondant à l'attribut d'expérience magique. Appuyez sur le Bouton **A** pour quitter l'écran de résultat. L'écran de résultat est le même pour les combats classiques et les combats navals.



LE SYSTEME D'ESPRIT

Les Points d'esprit, ou ES, représentent la valeur des actions que peut entreprendre votre équipe dans son ensemble, et s'affichent sous la forme d'une jauge verte en haut de l'écran de combat. En combat classique, vous utilisez des ES lorsque vous utilisez de la magie ou des Attaques Spéciales. En combat naval, vous consommez des ES avec chaque fois, sauf avec les commandes Fuite, Garde, Focus et Article. Plus la magie ou l'Attaque Spéciale sont puissantes, et plus vous dépensez d'ES. Vous gagnez des ES à chaque tour et pouvez recevoir des ES supplémentaires lorsque vous utilisez la commande "Focus". La valeur des ES est valable pour tous les personnages de l'équipe. Ainsi, vous pouvez ordonner à un personnage de se concentrer, et ordonner aux autres personnages d'effectuer une Attaque Spéciale ou d'utiliser de la magie, et ainsi consommer les ES gagnés par le personnage qui s'est concentré. L'issue du combat peut dépendre de la manière dont vous utilisez les ES, alors soyez un fin stratège.

CHANGER LA COULEUR (L'ATTRIBUT) DE L'ARME ET APPRENDRE DE LA MAGIE

Il existe des Pierres de Lune de six couleurs différentes : vert, rouge, violet, bleu, jaune, et argent, dont les attributs diffèrent. Vous pouvez modifier la couleur des armes selon la couleur des Pierres de Lune que vous possédez. Les attributs sont modifiés lorsque vous changez de couleur. Pour cela, appuyez sur le Bouton **A** lorsque vous sélectionnez une commande de combat. Vous pouvez également changer de couleur à partir de la commande "Article." Sélectionnez la commande "Article", puis utilisez **▲▼** pour choisir "Armes", et **▲▼** pour vous saisir de l'arme désirée. Enfin, appuyez sur le Bouton **A** pour ouvrir la fenêtre des Pierres de Lune. Utilisez **▲▼** pour choisir une couleur, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.



Les ennemis utilisent également des attributs pour attaquer. De plus, si vous attaquez avec un attribut contraire à celui de l'ennemi, vous pouvez lui infliger des dégâts importants (voir le tableau ci-dessous). A la fin du combat, des points d'expérience magique correspondant à la couleur de l'arme utilisée vous sont octroyés. Lorsque ces points d'expérience magique atteignent un certain niveau, le personnage apprend une nouvelle magie correspondant à l'attribut en question. Les personnages gagnent le double des points d'expérience magique pour la couleur dont ils sont équipés et un montant égal pour les couleurs dont sont équipés les autres membres de l'équipe..

VERT	>	ROUGE	>	VIOLET	>	VERT	>>
ROUGE	<<>>	VIOLET	>	BLEU	>	JAUNE	>>
ROUGE	>	BLEU	>>	JAUNE	>>	JAUNE	<<
BLEU	>	VIOLET	<<	JAUNE	<<	ARGENT	>>

">>" indique que les dégâts sont plus importants que pour ">"

APPRENDRE DES ATTAQUES SPECIALES

Les personnages apprennent des Attaques Spéciales en utilisant des objets appelés les "Baiedelunes". Pour apprendre une nouvelle Attaque Spéciale, sélectionnez la commande "Attaque Spéciale" sur l'écran de Statut dans le menu de Statut (p.71). L'ordre des Attaques Spéciales que peuvent apprendre les personnages, est préétabli. En outre, le nombre de Baiedelunes nécessaires dépend de chaque Attaque Spéciale.



LES CHANGEMENTS DE STATUT

Si la couleur du nom d'un coéquipier ou d'un ennemi sur l'écran de Statut change au cours d'un combat, cela signifie qu'il vient de subir un changement de statut.

Rouge-violet	En garde.
Jaune-vert	Attaque annulée.
Jaune	Changement d'état annulé par une magie ou une attaque.
Bleu	Changement d'état annulé.
RVi+JVe+J+B	Toutes les attaques de l'ennemi annulées.

De plus, lorsque le statut de personnage est modifié par le poison, etc., les icônes suivantes apparaissent sur l'écran de Statut.



POISON

Perd des PV à la fin de chaque tour.



CONFUSION

Attaque tous les combattants, amis ou ennemis.



INCONSCIENT

Lorsque les PV atteignent zéro.



SILENCE

Ne peut plus utiliser la magie.



REGENERER

Régénère tous les PV à la fin du tour.



STATUE

Ne peut pas se battre pendant un certain nombre de tours.



FATIGUE

Ne peut plus récupérer d'ES.



RENFORCER

Augmente toutes les capacités d'attaque et de défense.



ENDORMI

Ne peut se battre tant qu'il n'est pas réveillé.



FAIBLE

Baisse de toutes les capacités.



RAPIDITE

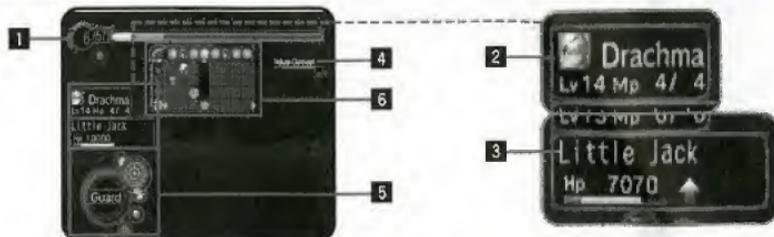
Augmente la vitesse.

● RENFORCER apparaît en rouge et RAPIDITE en bleu.

LE COMBAT NAVAL

Lors d'un combat naval, Vyse et ses amis affrontent un vaisseau ennemi depuis leur propre navire. Hormis les combats qui se déroulent lors d'événements fixes, vous pouvez croiser des bateaux ennemis et être pris dans un affrontement imprévu.

L'ECRAN DE COMBAT NAVAL



1 JAUGE DES POINTS D'ESPRIT

Cette jauge correspond aux actions que peut entreprendre votre équipe dans son ensemble. Elle se vide à mesure que vous utilisez les commandes "Magie," "Attaque," "Super Canon," et "Equipage". La jauge verte indique le nombre de ES actuel, tandis que la jauge rouge représente le nombre d'ES à utiliser pendant le tour. A la fin de chaque tour, le niveau d'ES est régénéré en fonction du nombre de personnages de l'équipe qui peuvent effectuer une action. De plus, lorsque vous sélectionnez la commande "Focus", vous en récupérez une certaine quantité.

2 STATUT DES PERSONNAGES QUI PEUVENT EFFECTUER UNE ACTION

NV indique le niveau actuel de compétence au combat du personnage, tandis que PM représente le nombre de points de magie qu'il peut utiliser.

3 NOM DU BATEAU / PV / STATUT

PV indique la valeur actuelle / la valeur maximale. Lorsque les PV atteignent zéro, le bateau coule et la partie s'achève. Une icône vous indique s'il y a un changement de Statut. Celle-ci vous indique l'état de votre bateau (s'il est endommagé ou si la puissance a baissé, etc.)

4 NOM DU BATEAU ENNEMI / PV

Une icône vous informe lorsque le statut augmente ou subit un changement (p.64). (Vous pouvez voir le statut (l'état) du bateau ennemi)

5 COMMANDES DE COMBAT NAVAL (P.66)

6 CARTE DE COMBAT (P.68)

LES COMMANDES DE COMBAT NAVAL

Lorsque c'est à votre tour, vous devez entrer une commande pour chacun des personnages en commençant par Vyse. Utilisez  pour choisir une commande de combat naval, puis appuyez sur le Bouton  pour confirmer (certaines commandes ne sont pas disponibles). Appuyez sur le Bouton  pour annuler. Assignez les commandes à la carte de combat et le combat naval commence. Lorsque vous sélectionnez "Article" ou "Magie," appuyez sur le Bouton  pour en afficher une description (appuyez de nouveau sur ce bouton pour fermer).



- FUITE** Fuir le combat (non disponible lors d'un combat contre un boss.)
- ARTICLE** Utiliser un objet.
- GARDE** Se protéger de l'attaque ennemie.
- ATTAQUE** Attaquer avec l'arme dont le personnage est équipé.
- MAGIE** Utiliser la magie ou tirer avec le Canon Magique.
- FOCUS** Augmenter les ES.
- S-CANON** Tirer avec le Super Canon.
- EQUIPAGE** Disponible lorsque Vyse est capitaine de son propre bateau.

FUITE

 Permet de fuir le combat. Cette commande est la même qu'en combat classique (p.61).

ARTICLE

 Permet d'utiliser l'objet choisi. Cette commande est la même qu'en combat classique (p.62).

GARDE

 Permet d'effectuer des manœuvres d'esquive, ce qui réduit les dégâts infligés par les attaques de l'ennemi.

ATTAQUE

Coût en ES.



Permet d'ordonner aux canons de tirer. Choisissez "Attaque," utilisez  pour sélectionner le canon dont est équipé le bateau, puis appuyez sur le Bouton  pour confirmer. Il existe trois types d'armes différents, dont les capacités diffèrent réellement (p.69).

MAGIE

Coût en ES / 1 PM par utilisation.



Permet d'utiliser de la magie. Vous dépensez 1 PM par utilisation. Vous sélectionnez cette commande de la même manière qu'en combat classique (p.62). De plus, les boulets de canon magiques que le personnage peut envoyer sur l'ennemi, sont maniés de la même manière que les boulets de canon normaux, ce qui signifie que vous pouvez ainsi rater votre cible. Remarque : vous devez obtenir la commande "Canon Magique" pour pouvoir envoyer de la magie.

FOCUS



Permet de récupérer des ES.

S-CANNON

Coûte un certain nombre d'ES.



Certains bateaux à bord desquels voyage Vyse peuvent être munis de super canons. Vous pouvez uniquement utiliser ces canons sur les zones indiquées par une icône spéciale. Vous utilisez une grande quantité d'ES, mais la puissance de feu est immense. Ceci peut modifier l'issue du combat.

EQUIPAGE

Coûte un certain nombre d'ES.



Lorsque Vyse possède son propre navire, il peut donner des ordres à son équipage. Sélectionnez "Equipage," en utilisant , et appuyez sur le Bouton  pour confirmer. Chaque membre d'équipage possède ses propres capacités, telles que le pouvoir de régénérer des ES, ou celui de réparer le vaisseau (régénérer ses PV). De plus, le nombre d'ES utilisés diffère selon les différents membres d'équipage. Vous remportez les combats navals si vous maîtrisez parfaitement les capacités de chacun et améliorez les capacités du bateau.

L'ECRAN DE COMBAT NAVAL

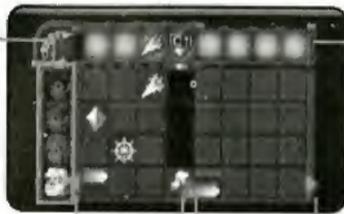
Lors de chaque tour en combat naval, les membres de votre équipe peuvent effectuer une action isolée. Chaque tour est divisé en rounds, selon le nombre de personnages qui composent votre équipe. Ainsi, si vous avez une équipe constituée de quatre membres, le tour se divise en quatre rounds. Lorsque vous choisissez une action pour chaque personnage, une icône représentant l'action apparaît en haut de l'écran de la "carte de combat."

ENTRER DES COMMANDES SUR LA CARTE DE COMBAT

Vous devez choisir une commande (p.66) pour chaque membre de votre équipe. Cependant, chaque personnage ne peut effectuer qu'une seule action par tour. Utilisez pour choisir une commande, et appuyez sur le Bouton pour confirmer. Une icône représentant l'action choisie apparaît alors sur la carte de combat. Utilisez ensuite pour choisir le round lors duquel vous souhaitez que le personnage effectue cette action, puis appuyez sur le Bouton pour confirmer. Appuyez sur le Bouton pour annuler votre choix.

PERSONNAGES

Définissez l'ordre, en commençant par Vyse. Observez le degré de Chance/Danger pour prendre votre décision.



DEGRE DE CHANCE/DANGER

Indique les chances de Vyse d'attaquer ou le danger d'une attaque imminente. Vérifiez bien ce paramètre avant de choisir une action.

TOUR EN COURS

TOUR SUIVANT

COMPRENDRE LE DEGRE DE CHANCE/DANGER



En sécurité

En danger

Vert → Jaune → Rouge



Chance



Peut tirer avec le S-Canon

LES MUNITIONS

Il existe trois types de pièces d'artillerie différents que vous pouvez utiliser afin d'attaquer les vaisseaux ennemis. Lorsque vous utilisez les canons principaux et secondaires, et que vous n'êtes pas positionné correctement, vous pouvez manquer votre cible. En outre, vous pouvez rater votre tir si la précision du canon n'est pas optimale.

CANON PRINCIPAL



Tir et touche lors d'un même tour. Ce canon est puissant, mais consomme beaucoup d'ES.

CANON SECONDAIRE



Vous pouvez tirer en continu, si vous avez suffisamment d'ES.

TORPILLE



Vous décidez du round lors duquel vous tirez et de celui au cours duquel vous touchez votre cible.

MESSAGES EN COURS DE ROUTE

Lors d'un combat naval, vous devez parfois prendre des décisions stratégiques. Utilisez pour choisir une stratégie dans le menu à choix multiples et appuyez sur le Bouton pour confirmer. Le déroulement du combat diffère selon vos actions lors d'un tour et vos choix influent également sur le degré de Chance/Danger. Lorsque les jauges se préparent pour le tour suivant, ceci indique que vous pouvez prendre une décision stratégique pour le prochain tour. Agissez avec précaution pour remporter la victoire.

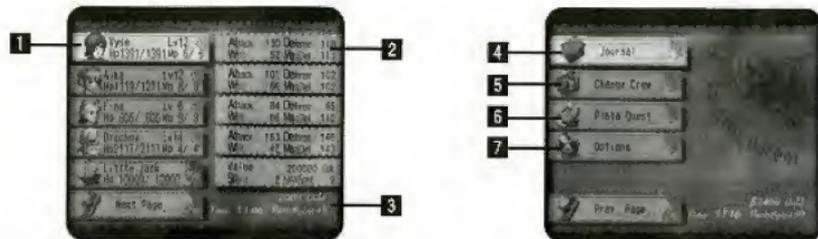




LE MENU DE STATUT

L'ECRAN DU MENU DE STATUT

Lorsque vous n'êtes pas en mode combat, appuyez sur le Bouton **X** pour afficher le menu de statut dans les cieux, les villages et les donjons (vous ne pouvez l'afficher pendant un événement). Utilisez **▲**/**▼** pour choisir un objet du menu (un personnage ou un bateau) et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Sélectionnez "Page suivante" (ou appuyez sur le bouton analogique G ou D) pour passer à la page suivante. Utilisez **◆**/**◆** pour passer à l'écran de Statut de chaque personnage. Appuyez sur le Bouton **B** pour retourner sur l'écran précédent.



1 FENETRE DU PERSONNAGE

Affiche la valeur actuelle/maximale de PV et de PM du personnage ainsi que son niveau actuel.

2 STATUT DU PERSONNAGE (P.71)

Affiche le statut du personnage. Utilisez **◆**/**◆** pour naviguer dans les pages pour vérifier le statut des personnages.

3 OR/TEMPS / MAXIMUM D'ES ACTUEL

Affiche le montant d'argent (or) que vous avez, le temps de jeu et le maximum d'ES actuel.

4 JOURNAL (P.74)

Permet de lire le Journal afin de consulter ce qu'il s'est passé et ce qui a été découvert.

5 CHANGER EQUIPE (P.75)

Permet de changer de membres d'équipage.

6 QUETE PINTA (P. 75)

Permet d'ordonner à Pinta de partir ou de revenir.

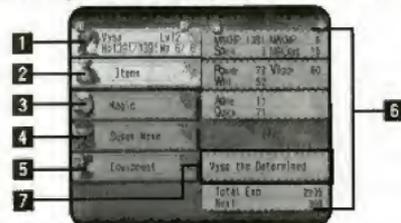
7 OPTIONS (P.76)

Permet de modifier différentes options du jeu.

LE MENU DE STATUT

L'ECRAN DE STATUT DU PERSONNAGE

Lorsque vous choisissez un personnage ou un navire, son écran de Statut s'affiche. Utilisez **◆**/**◆** pour naviguer entre les écrans de Statut des différents personnages. Vous pouvez également utiliser des objets ou de la magie pour revenir au statut initial, équiper le personnage de certaines armes, armures et accessoires, ou utiliser des "Baiedelunes" pour apprendre des Attaques Spéciales. Utilisez **▲**/**▼** pour choisir un objet du menu, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer d'un personnage à l'autre. Appuyez sur le Bouton **B** pour revenir à l'écran du menu de Statut.



1 FENETRE DU PERSONNAGE

Permet d'afficher la valeur actuelle / maximum de PV et de PM du personnage, ainsi que son niveau actuel. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer d'un personnage à l'autre.

2 OBJETS (P.72)

Permet d'utiliser des objets.

3 MAGIE (P.72)

Permet d'utiliser de la magie.

4 ATTAQUES SPECIALES (P.73)

Permet d'apprendre de nouvelles Attaques Spéciales.

5 EQUIPEMENT (P.73)

Permet d'équiper un personnage d'une arme, d'une armure et d'accessoires.

6 STATUT DU PERSONNAGE

Permet d'afficher le statut détaillé du personnage. Appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer d'un personnage à l'autre.

7 TITRE ACTUEL

Permet de voir le titre actuel de Vyse, correspondant à son taux de Fier-à-bras. Vyse est le seul personnage à avoir un titre.

■ Paramètres des personnages

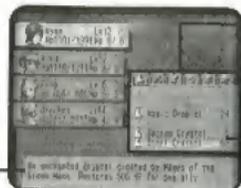
- PV/MAXPV: Valeurs actuelles/maximales des Points Vie
- PM/MAXPM: Valeurs actuelles/maximales des Points de Magie.
- Attaque: Capacités d'attaque lors d'une attaque normale.
- Défense: Capacités de défense contre une attaque normale.
- Puissance: Puissance qui affecte les attaques normales.
- Volonté: Volonté qui affecte les attaques magiques.
- Vigueur: Puissance qui affecte les capacités de défense.
- MagDef: Capacités de défense contre la magie.
- Tir%: Pourcentage de chances de toucher l'ennemi lors d'une attaque normale.
- Esquive%: Pourcentage de chances d'esquiver une attaque normale de l'ennemi.
- Agile: Affecte les chances d'esquive et de tirs mortels.
- Rapide: Affecte la rapidité de son action.
- Total Exp.: Point totaux d'expérience gagnés jusqu'à présent.
- Suivant: Points d'expérience requis pour le niveau suivant.
- Classement: Classement actuel de magie selon les couleurs respectives.
- Suivant: Points d'expérience de magie requis pour la place suivante au classement.

■ Paramètres des vaisseaux:

- Valeur: combien votre navire vaut.
- PV/MAXPV: Valeurs actuelles/maximales des Points Vie de votre navire.
- PM/MAXPM: Valeurs actuelles/maximales des Points de Magie.

LES OBJETS

Pour utiliser les objets, appuyez sur \leftarrow pour choisir un type d'objet, puis sur le Bouton \odot ou \downarrow . Utilisez ensuite \uparrow pour choisir l'objet (\leftarrow pour faire défiler la liste) et appuyez sur le Bouton \odot pour confirmer. Pour finir, utilisez \uparrow pour choisir le personnage sur lequel vous souhaitez utiliser l'objet, puis appuyez sur le Bouton \odot pour confirmer. Appuyez sur le Bouton \odot pour ranger les objets et sur le Bouton \odot pour revenir à l'écran précédent.



TYPE D'OBJETS

Le type s'affiche sous la forme d'une icône.

NOMBRE D'OBJETS

Vous pouvez porter jusqu'à 99 objets du même type.

DESCRIPTION DE L'OBJET

MAGIE

Vous pouvez utiliser de la magie de soin (la magie d'attaque ne peut être utilisée à partir de l'écran de Statut). Vous dépensez 1 PM par utilisation.

Utilisez \leftarrow pour choisir le type de magie, puis appuyez sur le Bouton \odot ou \downarrow . Utilisez ensuite \uparrow pour sélectionner une magie et appuyez sur le Bouton \odot pour confirmer. Pour finir, utilisez \uparrow pour choisir un personnage sur lequel vous souhaitez utiliser la magie, et appuyez sur le Bouton \odot pour confirmer ou sur le Bouton \odot pour annuler et revenir à l'écran précédent.



TYPE DE MAGIE

Le type de magie s'affiche sous forme d'icône.

DESCRIPTION DE LA MAGIE

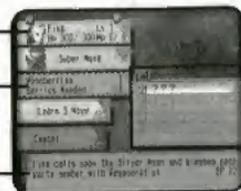
L'ATTAQUE SPECIALE

Les personnages peuvent apprendre de nouvelles Attaques Spéciales. Pour cela, vous devez récupérer des objets appelés "Baiedelunes." Vous obtenez ces dernières à l'issu des combats ou dans des coffres. Sélectionnez tout d'abord le personnage, soit à partir de l'écran du menu de Statut, soit en sélectionnant "Apprendre Attaque S", soit en appuyant sur les boutons analogiques G ou D lorsque vous êtes sur l'écran d'Attaque Spéciale pour passer d'un personnage à l'autre. Utilisez ensuite \uparrow pour choisir l'Attaque Spéciale que vous voulez apprendre et appuyez sur le Bouton \odot pour confirmer. Vous ne pouvez choisir que les Attaques Spéciales dont le nom apparaît en noir. Reportez-vous à la description de l'Attaque Spéciale qui s'affiche alors pour savoir quelle est la prochaine Attaque Spéciale à apprendre. Si vous n'avez pas suffisamment de Baiedelunes, le personnage ne peut apprendre d'Attaque Spéciale, car le nombre de Baiedelunes diffère selon les Attaques Spéciales. Appuyez sur le Bouton \odot pour revenir à l'écran précédent.

PERSONNAGE

NOMBRE DE BAIDELUNES

DESCRIPTION DE L'ATTAQUE SPECIALE



ATTAQUE SPECIALE A APPRENDRE

Vous ne pouvez sélectionner les Attaques Spéciales dont le nom n'apparaît pas en noir.

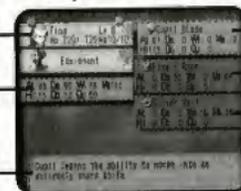
L'EQUIPEMENT

Pour équiper un personnage d'une arme, d'une armure ou d'accessoires, sélectionnez tout d'abord le personnage. Pour cela, sélectionnez le personnage à partir de l'écran de Statut et choisissez "Equiper," ou appuyez sur les boutons analogiques G ou D lorsque vous êtes sur l'écran d'équipement pour passer d'un personnage à l'autre. Sélectionnez ensuite un objet avec \uparrow , puis appuyez sur le Bouton \odot pour confirmer.

PERSONNAGE

STATUT ACTUEL

DESCRIPTION DE L'OBJET



ARME

ARMURE

ACCESSOIRE

L'ECRAN DE CHANGEMENT D'EQUIPEMENT

Sur cet écran, utilisez **▲▼** pour choisir l'objet (arme, armure ou accessoire) que vous désirez changer, et appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer. Les modifications éventuelles de paramètres s'affichent alors et vous servent de référence. Lorsque vous sélectionnez une arme à changer, vous devez en choisir la couleur (l'attribut). Utilisez **◀▶** pour choisir la Pierre de Lune que vous avez et appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer (Voir p.63 pour les changements de couleur). Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour revenir à l'écran précédent.

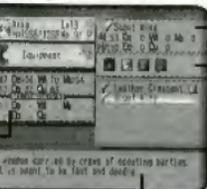
PERSONNAGE

STATUT ACTUEL

EFFETS APRES LE CHANGEMENT

Si la valeur est positive elle s'affiche en vert, en rouge si elle est négative.

LES PIERRES DE LUNE



OBJET DONT VOUS ETES EQUIPE POUR LE MOMENT

LES PERSONNAGES QUI PEUVENT EN ETRE EQUIPES

Le visage du personnage est lumineux si ce dernier peut être équipé de l'objet choisi.

DESCRIPTION DE L'OBJET CHOISI

OBJETS EN VOTRE POSSESSION

Un "E" s'affiche à droite du nom de l'objet dont est équipé le personnage.

LE JOURNAL

Vous pouvez lire le Journal et consulter la liste des Découvertes. Utilisez **▲▼** pour choisir "Lire Journal/ Découvertes," et appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer ou sur le Bouton **Ⓢ** pour retourner à l'écran précédent.

LIRE LE JOURNAL

Ce journal est un recueil des impressions de Vyse et de ses amis sur leurs aventures. Il se présente sous la forme d'un agenda. Le journal est rédigé par plusieurs personnages et est complété automatiquement, au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Utilisez **◀▶** pour passer d'une page à l'autre (1/2), **▲▼** pour choisir un titre à lire, puis appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer.

Lorsque vous lisez le journal de bord, appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer au titre précédent / suivant du journal de bord. Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour revenir à l'écran précédent.



LES DECOUVERTES

Vous pouvez consulter la liste des Découvertes que vous avez faites. Lorsque vous faites une nouvelle Découverte, celle-ci s'ajoute automatiquement à la liste. Utilisez **◀▶** pour changer de page (1/2/3/4), **▲▼** pour choisir la Découverte que vous souhaitez consulter, puis appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer. Lorsque vous observez l'image et la description de la découverte, appuyez sur les boutons analogiques G ou D pour passer à la Découverte suivante / précédente. Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour revenir à l'écran précédent.



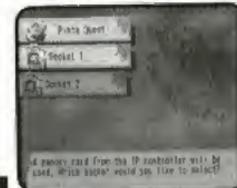
CHANGER L'EQUIPAGE

Lorsque Vyse possède son propre navire, l'option "Chger Equipe" s'ajoute dans le menu. Vous pouvez partir à la recherche de nouveaux membres d'équipage et leur proposer de monter à bord. Le bateau a une capacité d'accueil maximum et vous ne pouvez assigner qu'un seul membre actif à une tâche précise. Vous pouvez avoir un membre d'équipage de réserve pour chaque tâche (s'il n'y a qu'un seul membre d'équipage pour une tâche, celui-ci monte à bord immédiatement). Utilisez **▲▼** pour choisir une tâche et appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer. Utilisez ensuite **▲▼** pour sélectionner le membre d'équipage que vous souhaitez faire monter à bord, puis appuyez sur le Bouton **Ⓢ**. Les membres d'équipage restants attendent alors dans votre base. Vous pouvez modifier l'équipage à tout moment. Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour revenir à l'écran précédent.

PINTA QUEST

Vous pouvez ordonner à Pinta de partir ou de revenir au mini jeu auquel il est possible de jouer sur le VM. Lorsque vous trouvez Pinta dans le monde, un objet appelé "Pinta Quest" s'ajoute au menu et vous pouvez télécharger le mini jeu. Lorsque vous sélectionnez "Pinta Quest", l'écran de sélection de Visual Memory apparaît. Utilisez **▲▼** pour choisir le port d'extension (Port d'extension 1/ Port d'extension 2) sur lequel vous désirez télécharger le mini jeu, et appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour confirmer.

▲ Si aucun VM n'est inséré dans les ports d'extension, vous ne pouvez pas choisir de port d'extension.



DEPART / RAPPEL DE PINTA

S'il n'y a aucun fichier de Pinta Quest sur votre VM, un menu appelé "Départ" s'affiche. Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour télécharger le fichier exécutable sur le VM. S'il y a un fichier de Pinta Quest sur votre VM, un objet du menu appelé "Retour" s'affiche. Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour calculer l'expérience qu'a acquise Pinta lors de sa quête sur votre VM, et récupérez les objets trouvés.

- Le niveau de Pinta augmente selon les points d'expérience remportés.
- L'or récupéré s'ajoute à celui que possède Vyse.
- Les objets récupérés s'ajoutent à ceux que possède Vyse.

Le fichier du mini jeu est réécrit après le calcul. Appuyez sur le Bouton **Ⓢ** pour revenir à l'écran précédent. Vous devez posséder 83 blocs de mémoire libres pour télécharger une Pinta Quest. Veuillez vous rendre sur la page d'accueil du site officiel de Skies of Arcadia à partir de l'écran principal, pour de plus amples informations.



LES OPTIONS

Vous pouvez modifier différentes options du jeu. Utilisez **▲▼** pour sélectionner une option, **◀▶** pour la modifier, et appuyez sur le Bouton **ⓧ** pour confirmer. Appuyez sur le Bouton **ⓧ** pour revenir à l'écran précédent.

SON

Pour choisir entre mono et stéréo.

CAMERA

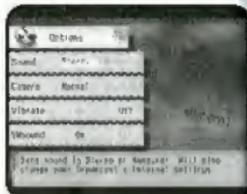
Pour modifier la direction de la caméra lorsque vous êtes en vue subjective.

RUMBLE

Pour activer ou désactiver les vibrations, si vous avez connecté un Vibration Pack.

SON VM

Pour activer ou désactiver le son sur le VM.



PAGE D'ACCUEIL

Vous avez la possibilité de visiter la page d'accueil du site officiel du jeu SKIES of ARCADIA, où vous pouvez récupérer de nombreux objets. Après vous être inscrit sur Dreamarena, sélectionnez "Page d'accueil" pour ouvrir la fenêtre du site. Sélectionnez "Site officiel de SKIES of ARCADIA," puis confirmez. Le navigateur vous connecte alors directement à la page d'accueil du site. Vous n'avez pas accès à Internet si vous n'êtes pas inscrit en tant qu'utilisateur sur Dreamarena. Inscrivez-vous d'abord sur Dreamarena à l'aide de Dreamkey. Pour cela, référez-vous au manuel d'utilisation de Dreamkey.

Pour tous renseignements, adressez-vous au service consommateur de SEGA

Internet :

www.dreamcast-europe.com

Téléphone :

0820 37 61 58 (0,78FF/min)

MENU G / MENU D

Lorsque vous naviguez sur le site officiel de SKIES of ARCADIA, appuyez sur le bouton analogique G pour ouvrir le menu G, et sur le bouton analogique D pour ouvrir le menu D (appuyez de nouveau sur le bouton analogique pour fermer le menu). Utilisez **▲▼** pour choisir un objet du menu, et appuyez sur le Bouton **ⓧ** pour confirmer.